

欧洲教材

服装

绘画与造型设计

中国纺织大学出版社

本书从 VERLAG EUROPA-LEHRMITTEL, Nourney, Vollmer GmbH & Co. 引进版权
版权贸易合同登记号: 图字 09-2001-243 号

作者:	翻译:
Hannelore Eberle	王青燕
Tuula Salo	
Hannes Doellel	校对:
	袁观洛
制图:	
Salo-Doellel 画室	

图书在版编目(CIP)数据

服装绘画与造型设计/(德)亨露(Hannelore, E.)
等著;王青燕译.—上海:中国纺织大学出版社,2001.7
ISBN 7-81038-355-8

I.服… II.①亨…②王… III.①服装—绘画—技法
(美术)—欧洲②服装—造型设计—欧洲 IV.TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 043979 号

策划编辑 吴川灵
责任编辑 蔡 仪
封面设计 胡 帆

服装绘画与造型设计

Hannelore Eberle 等著

中国纺织大学出版社出版

(上海市延安西路 1882 号 邮政编码: 200051)

南京展望照排印刷有限公司排版 上海新港信印刷有限公司印刷

新华书店上海发行所发行

开本: 850 × 1168 1/16 印张: 9 字数: 24 万

2003 年 7 月第 1 版第 3 次印刷

印数: 4001-6000

ISBN 7-81038-355-8/TS·80

定价: 19.80 元

前 言

《服装绘画与造型设计》目的是向初学者传授时装绘画基础知识。同时适合于高等院校、中等专业技术学校专业和职业时装设计人员学习之用，也可以用于自学。

人体结构的章节包含男、女、儿童着装时的各种结构透视和相关姿态。人体图为 A4 大小，以便于用透明纸或通过光源箱直接在书上复制服装基础图。

头部结构的章节分别绘制脸部、发型和帽子。

着装的细节不分时代和流行，可用于打样和服装工艺的制作，并同时表现服饰造型。富有变化的应用实例为各种造型设计和相应的绘画提供可能性。

设计开发的章节包括男女装的造型设计图和不同绘画技巧和表现手法。

在论述内容中补充“服装专业知识”，可谓“服装造型”。阐述时装、外形轮廓和风格类型。

在“服装种类”的章节里介绍男女上装种类及相应画法。

书中插入“服装史”上不同时期的服装画，既能提供造型设计灵感，又能提示现代时装画和时装摄影的开发可能性。

作者和出版社随时保持和感谢完善本书的意向。

目 录

人体结构

人体比例	1
比例关系	3
正面, 直立	7
背面	13
侧面	14
正面, 动态	15
正面, 大摆动	19
男性人体比例	25
儿童人体比例	27
手和手臂的姿势	29
手的比例	32
手的简图	33
腿和脚的姿势	34
脚和鞋	37
鞋的表现技法	38

头部

头与脸部的比例	39
头与脸部的结构	40
眼睛的画法	41
鼻子的画法	42
嘴和耳的画法	43
脸部的画法	44
头发的画法	45
发型的画法	47
帽子	51
画帽子的步骤	52
帽子的画法	54

局部

领口	59
立领	61
高翻领, 大翻领	63
大翻领	64
衬衣领	65
平翻领	66
西服领	67
西服领领型	68

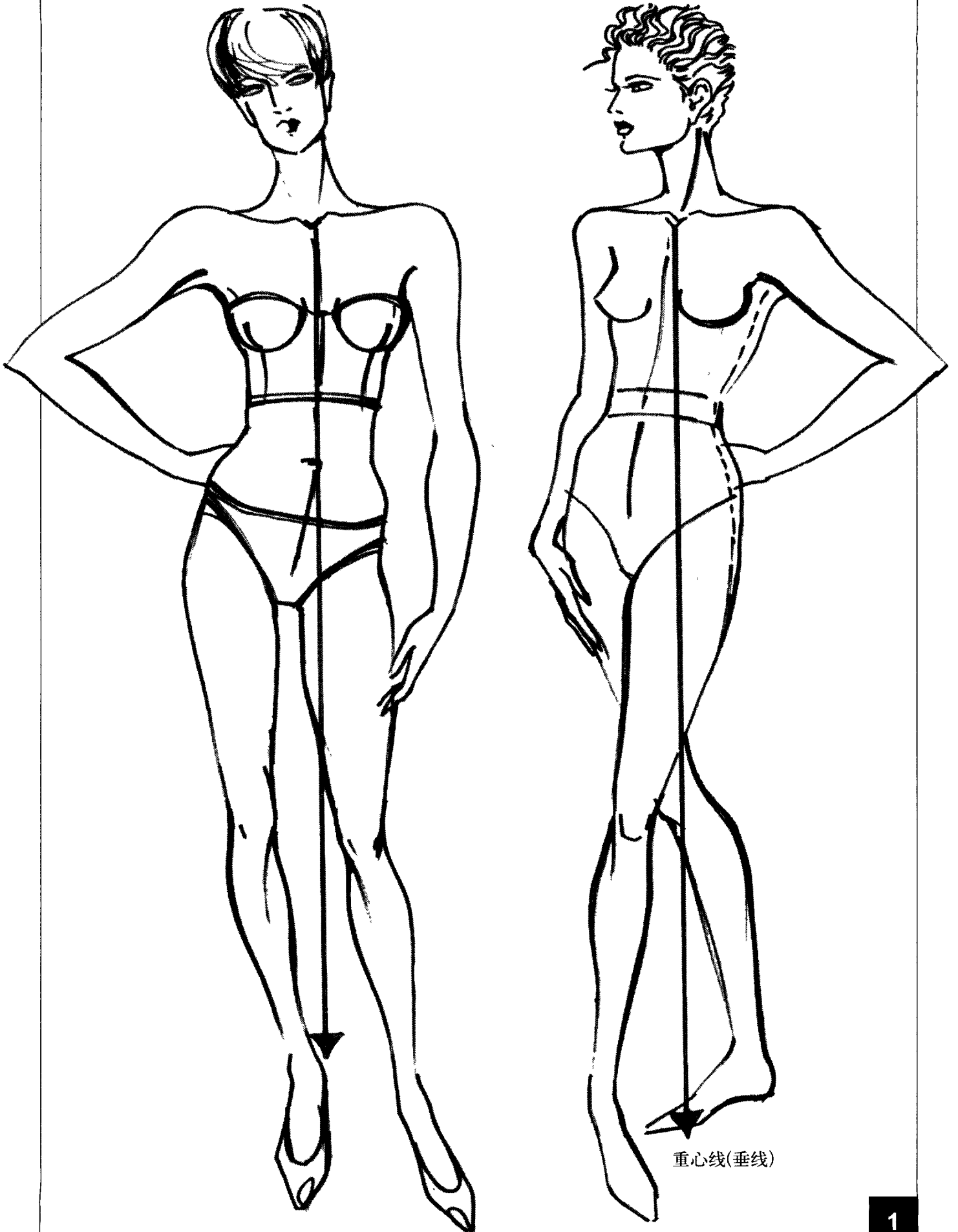
袖子	70
袖口	72
长袖	73
短袖	74
口袋	75
门襟系搭	77
腰带	81

服饰造型

褶裥	83
涟漪褶	86
镶边褶	89
喇叭褶	92
荷叶褶	93
衬衣领褶	95
立裁褶裥	97
蝴蝶结和扣结	99
花纹针和刺绣	102
条带镶绣和太空棉镶绣	104
珍珠绣和珠片绣	105
贴花绣	107
缙带绣	109
金银带镶边	111
贴边	113
滚边	114

造型设计开发

系列化造型设计	115
造型设计	117
女装设计	119
男装设计	123
服装效果图布局	125
服装设计图展示方式	129
时装画报插图	134
各种表现技法	135
绘画必需品	137
探究和提高	139
后记	140



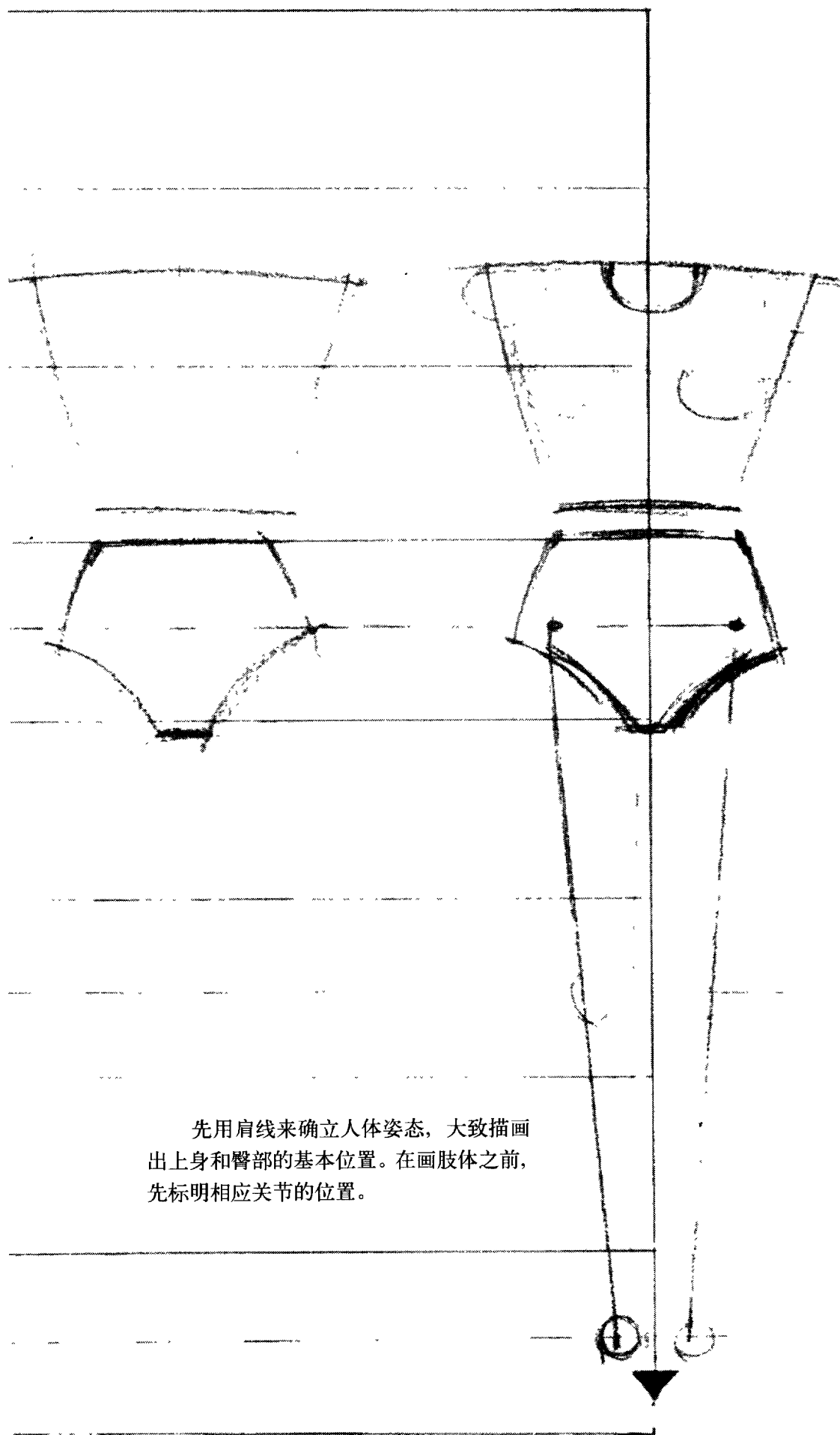
重心线(垂线)

在描绘人体之前，先画一条垂直线，因为当颈和头垂直于重心脚(腿直立状)或者两腿之间时，可在颈窝至内踝骨画入一条重心线(垂线)。

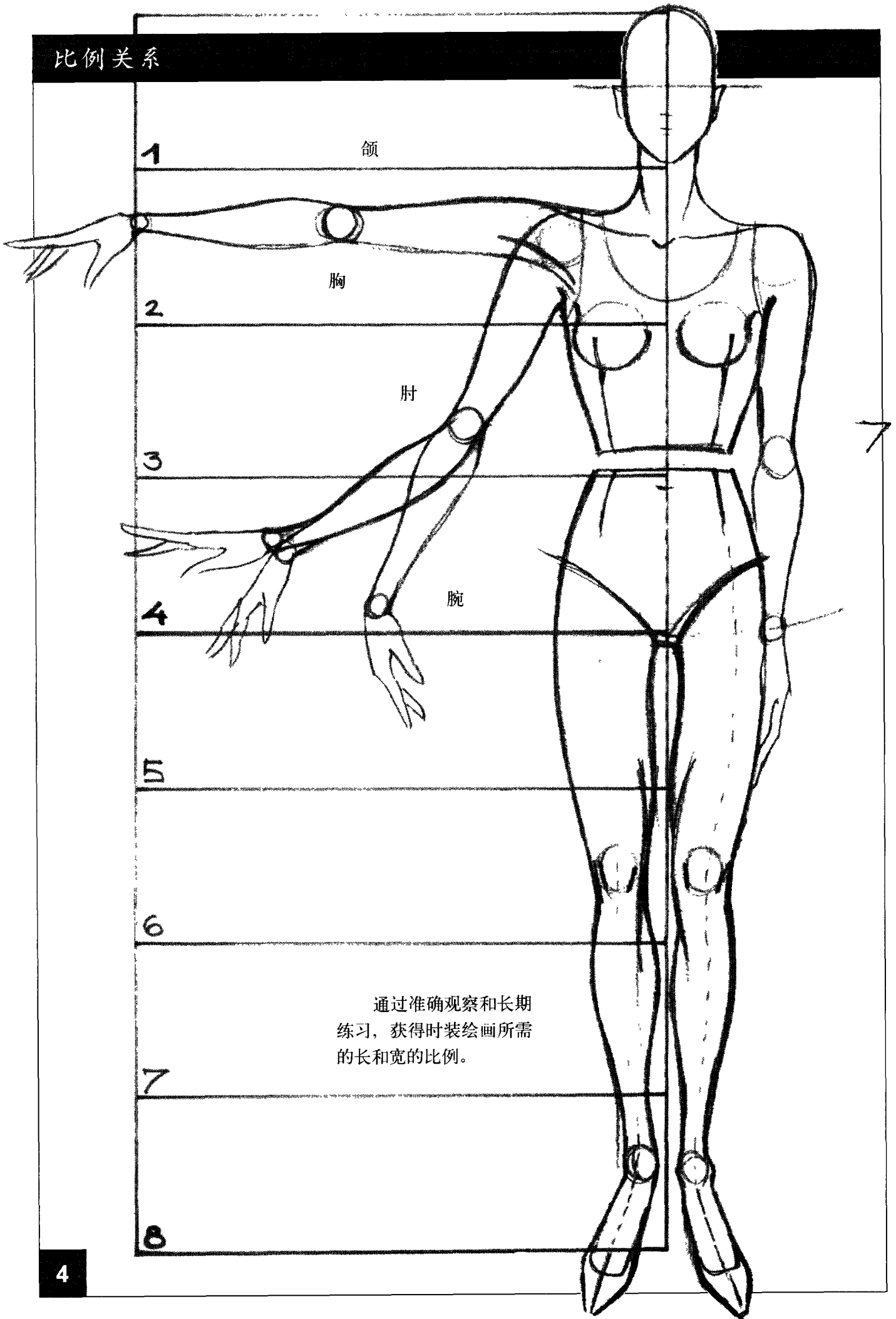
在绘制一般人体画时，强调的是头与人体平均高度的比例为七分之一。但是在画服装画时，通常把比例夸大：头与人体比例为八分之一到八个半分之一，以达到流行的理想效果。夸张部位放在腿部(参见第7页)。

为了掌握胸、腰和臀的整体比例，初学者要用铅笔反复认真地描绘不着装的人体。画着装人体时，中心分割线的作用是确立款式的准绳，该中心线应以人体站立姿态而异或呈现直线型、圆弧形，或呈现S型。

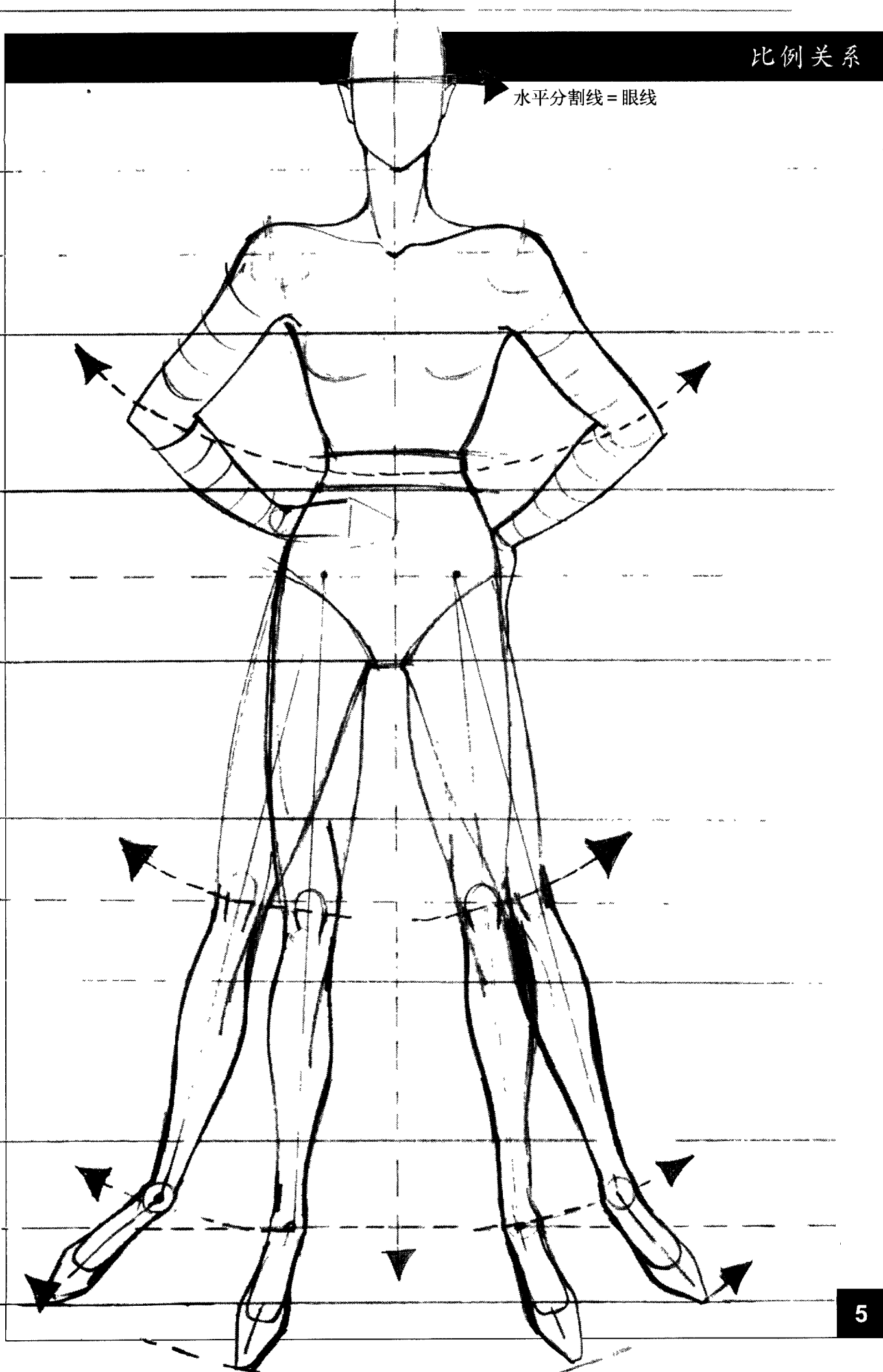


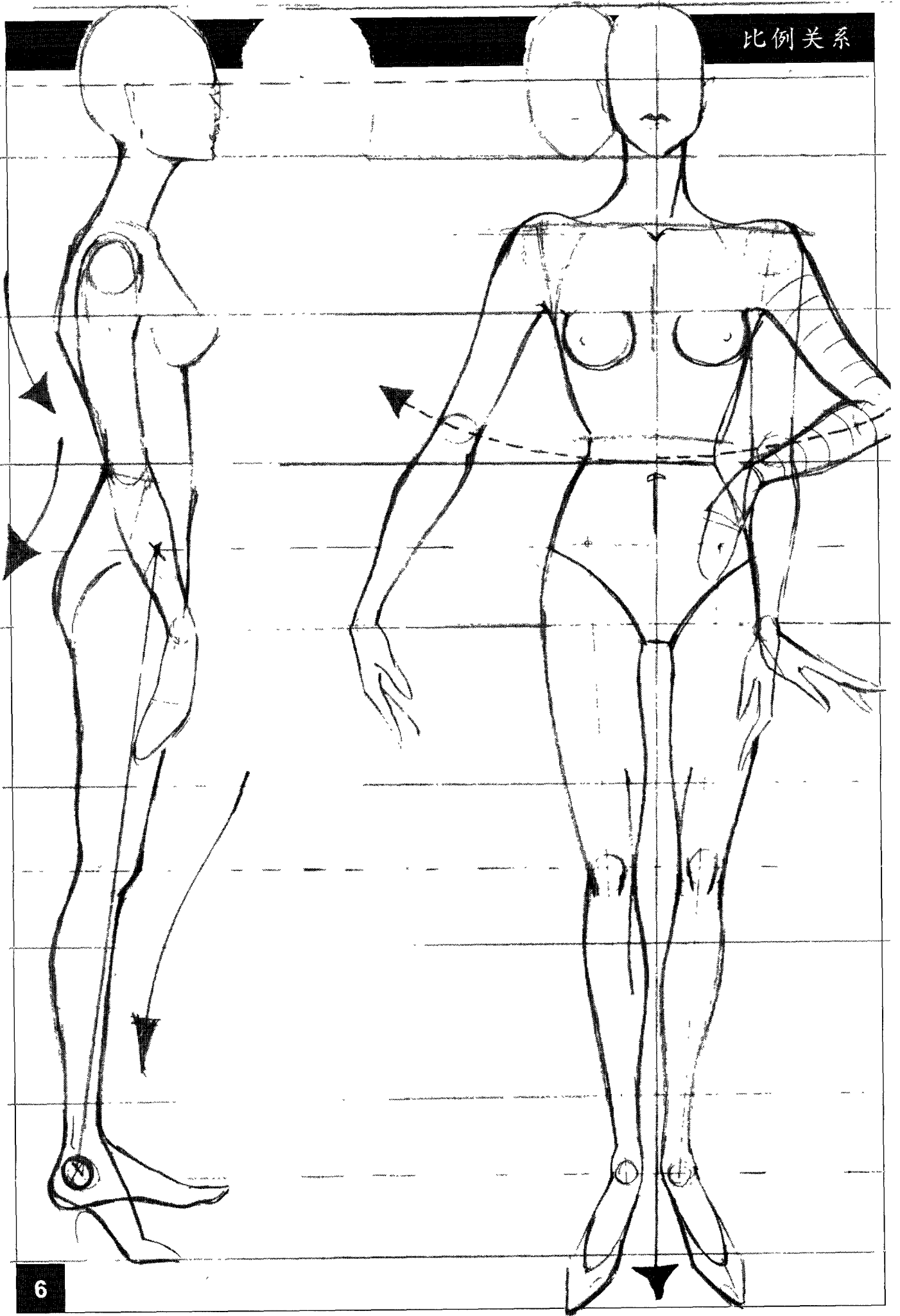


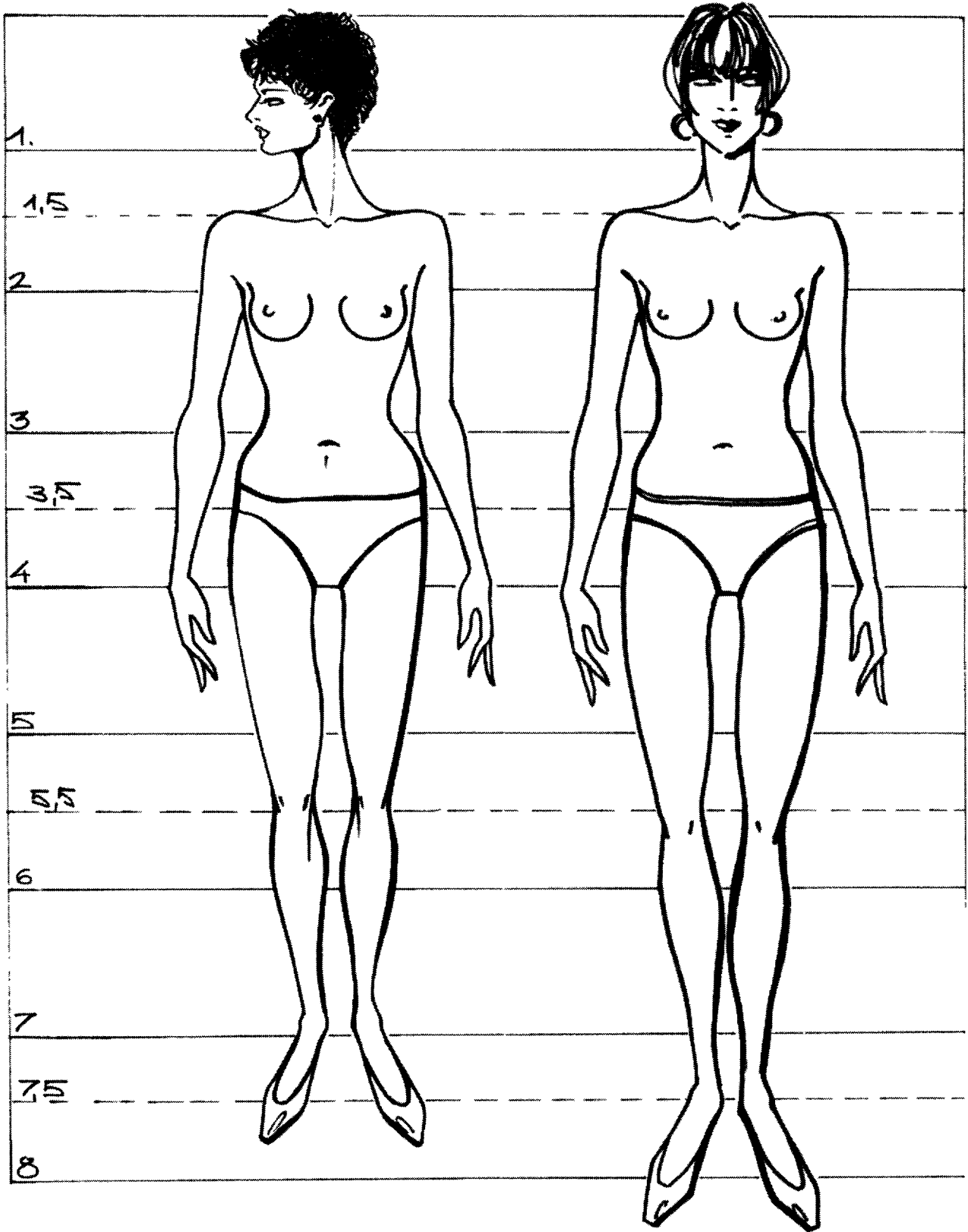
比例关系



水平分割线 = 眼线







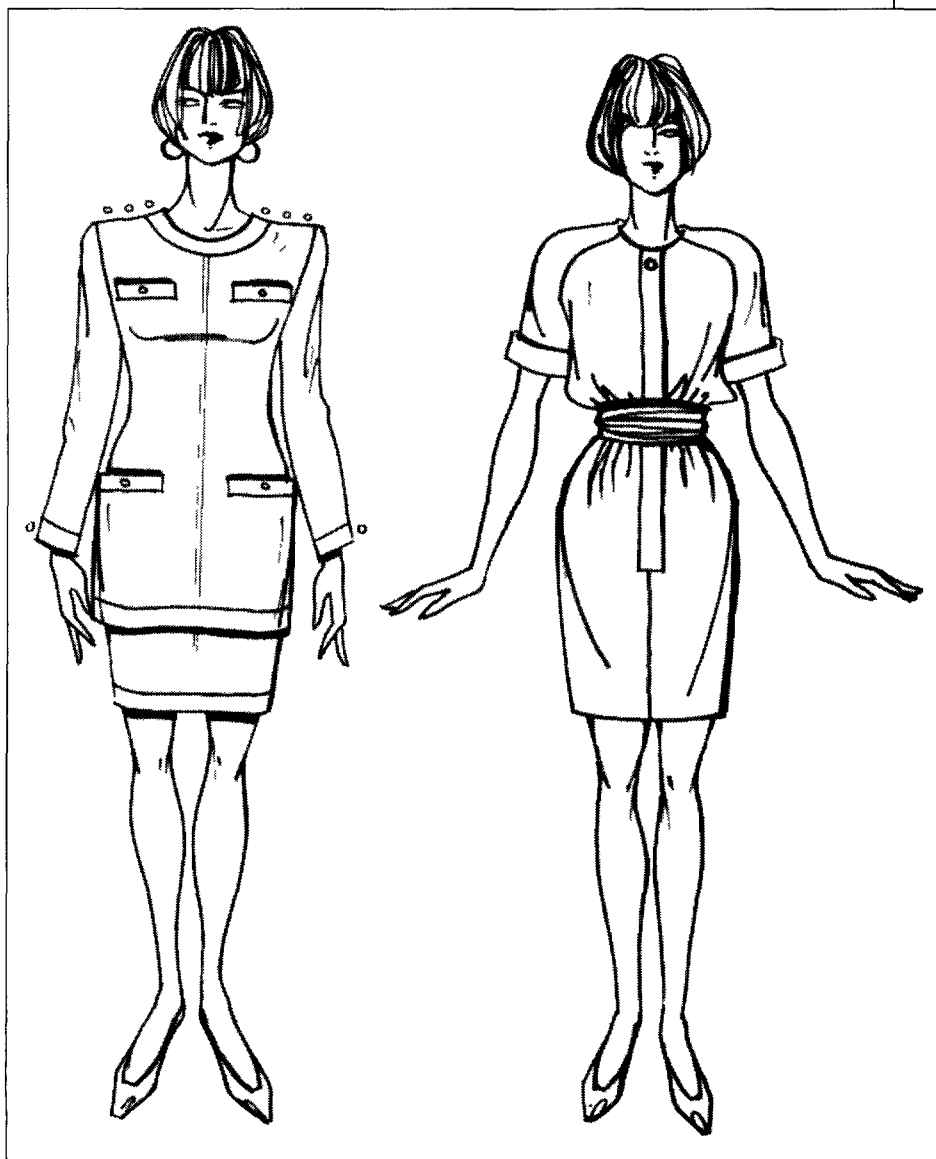
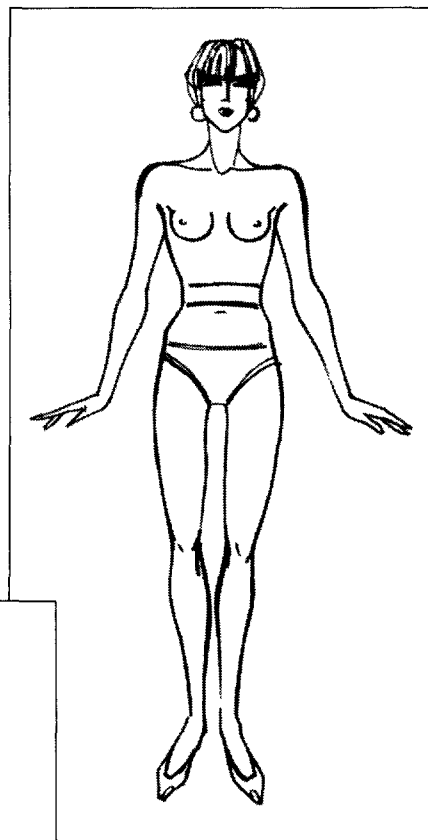
正常人体比例

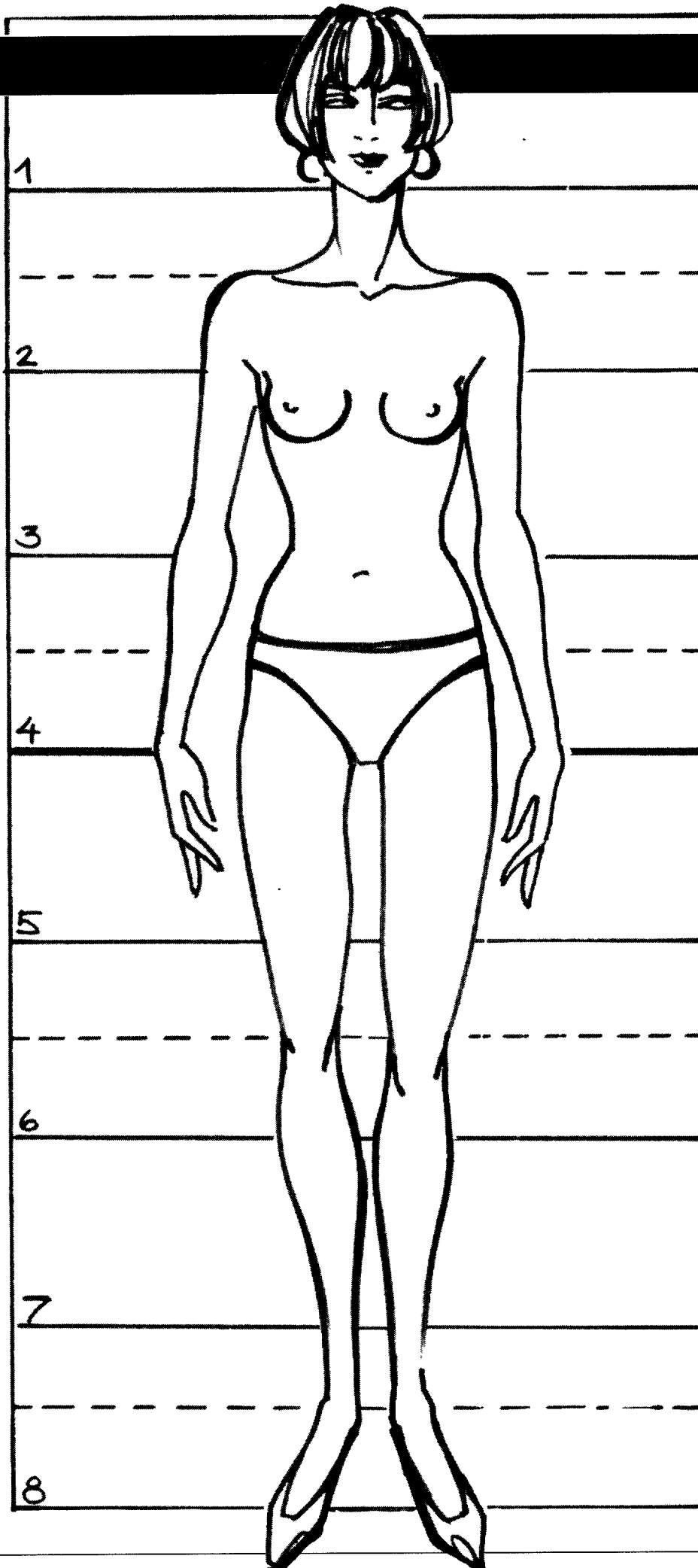
时装画用的夸张
腿部的人体比例

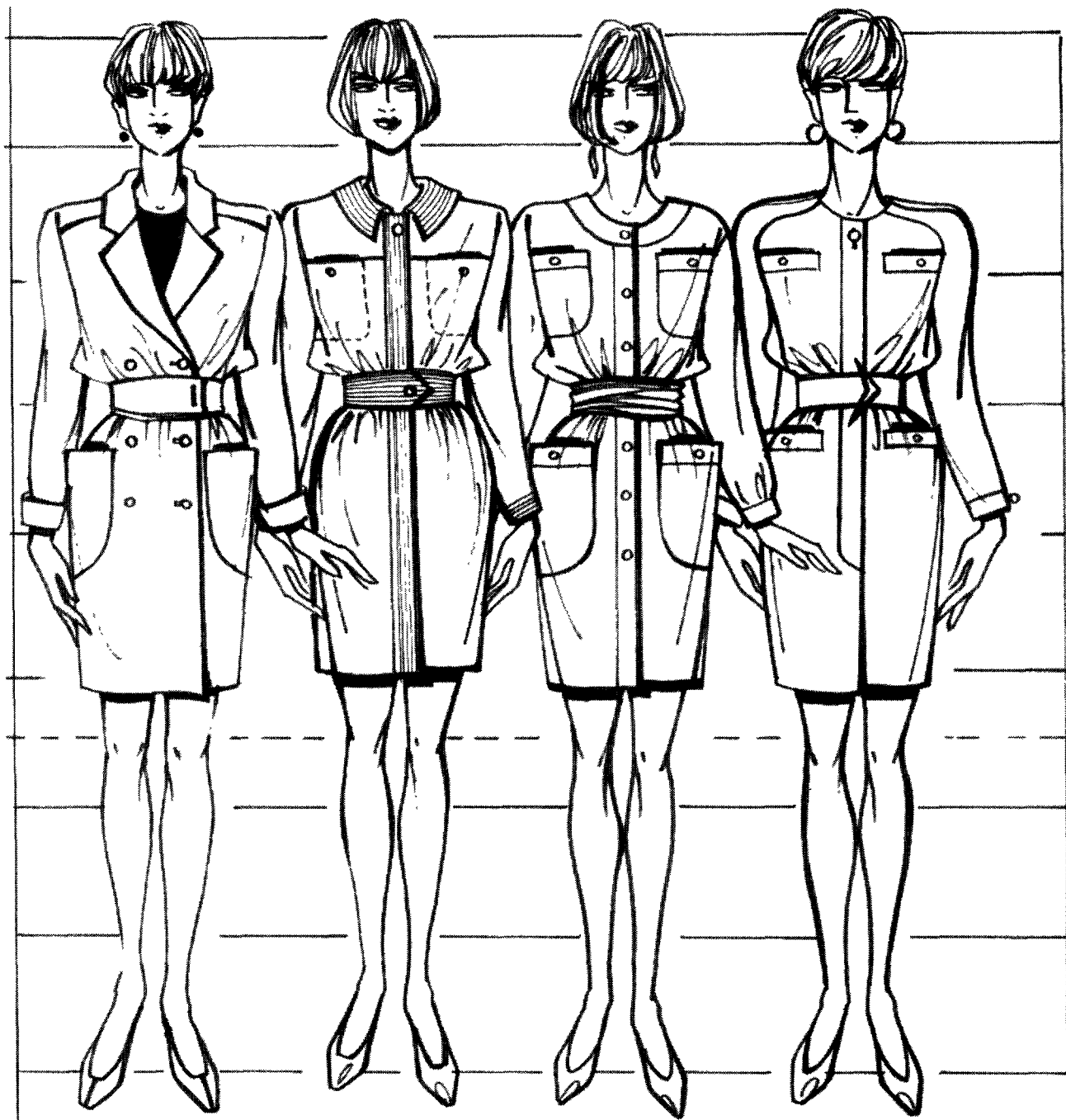
最简单和最实用的人体是正面的肩部和臀部水平的，并没有动态的姿势。中心线与垂直线一致。

最好将不同腿长的人体作对比。按需要把人体的腿部画成各种夸张程度：正常人的、稍微拉长的、或极度夸张的。

还可以通过头、臂和腿的各种姿态变化来表现直立的人体，突出服装的某种特征、外形轮廓和风格。



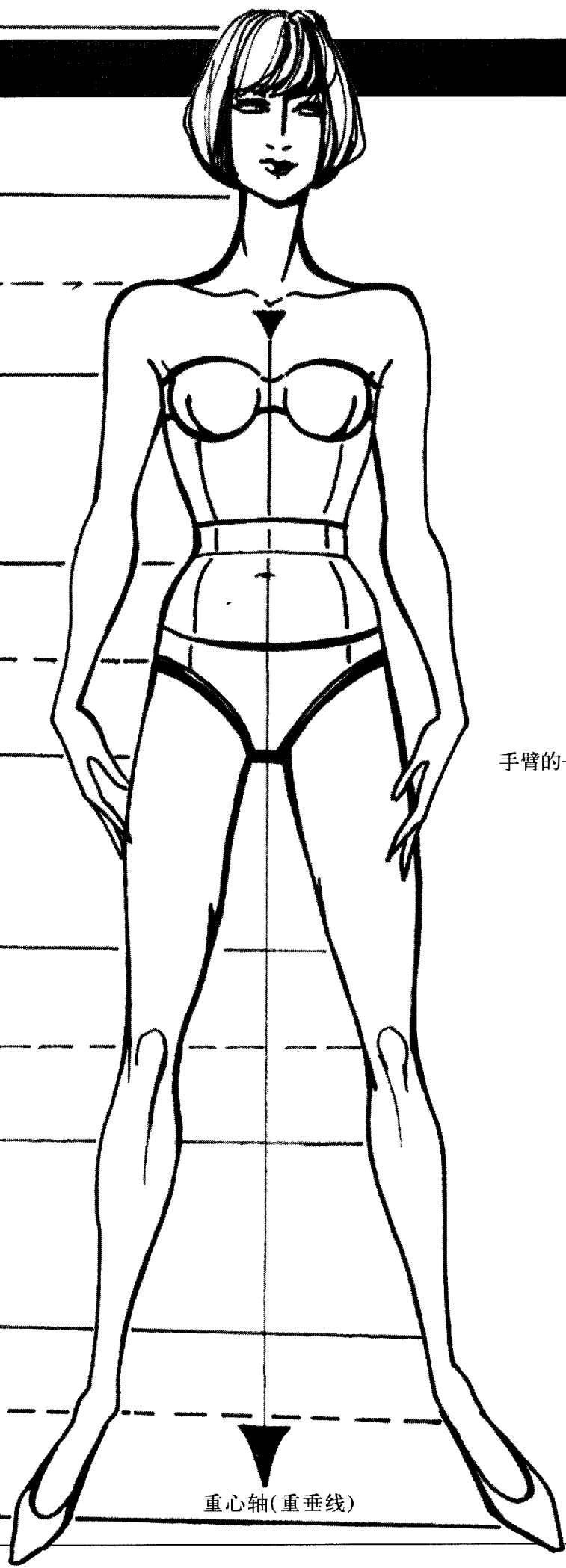




服装造型设计一般以正面人体为主，而且正面画也最容易表现，如口袋、领子、缝纫线等都可以准确对称地定位。

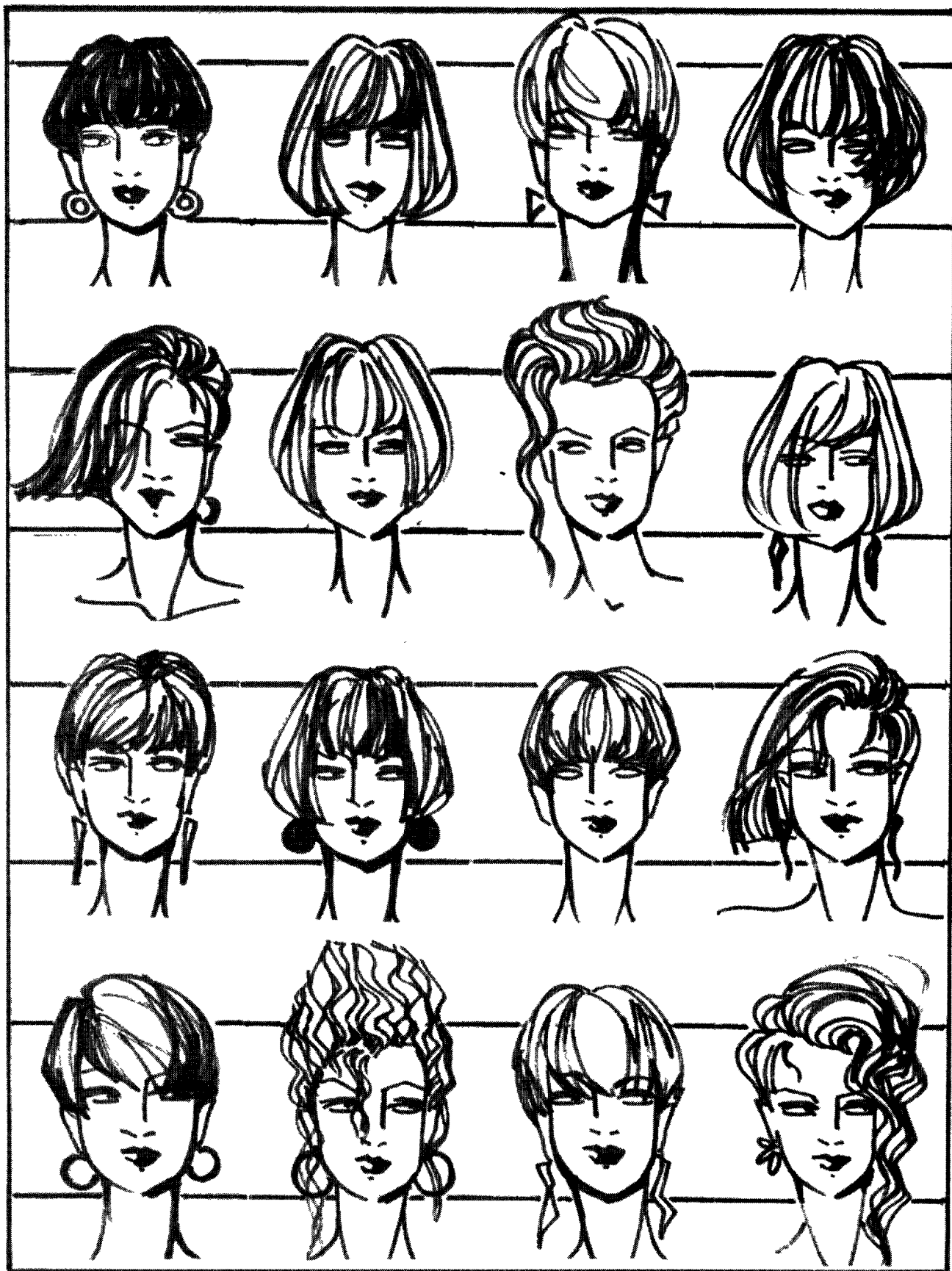
正面画还便于考虑服装穿在人身上的效果，如：形成什么样的皱折和是什么样的面料。脸部、发型和服饰都可以作为服装造型设计图的点缀，不要局限于服装本身。

1
2
3
4
5
6
7
8



手臂的长度

重心轴(重垂线)



头部的位罝、脸型和发型都可以在不改变基本造型的情况下使同一姿势的人体画发生变化。

1

2

3

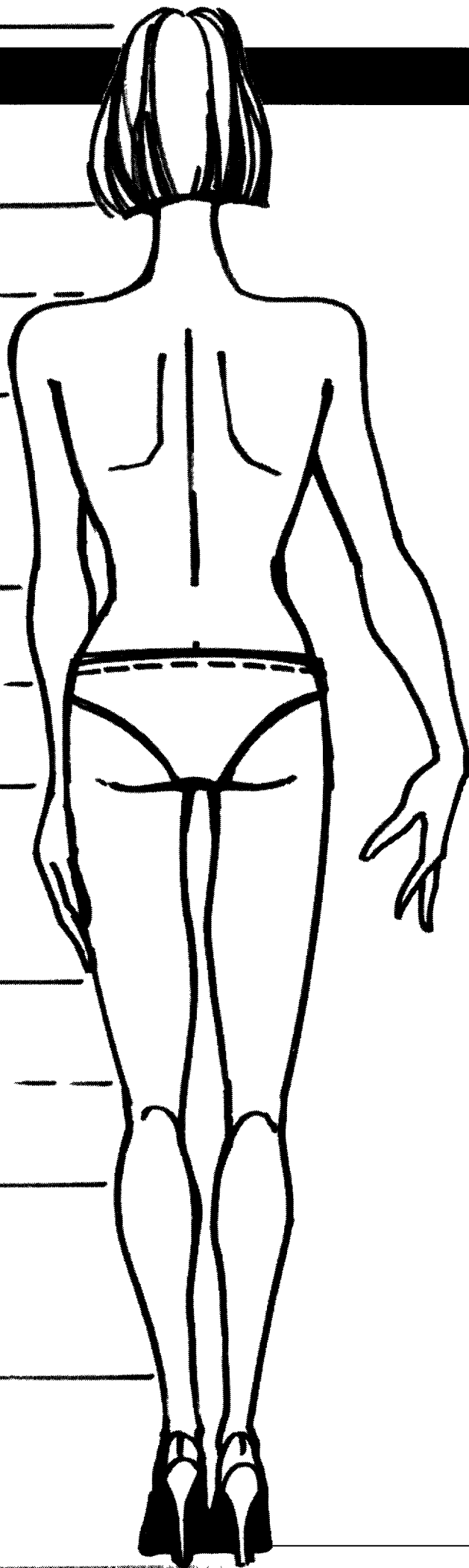
4

5

6

7

8



造型设计还要求画出服装的背面效果。一般, 服装工艺图足以表现服装打样结构。

背面的服装工艺图请见造型设计开发的章节。

